

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty é um considerado por muitos um dos jogos mais emblemáticos de Playstation 2. O jogo conta a história de um soldado criança, Raiden, que almeja ser um herói de guerra, como o lendário Solid Snake, um guerreiro clássico da saga. Mas Metal Gear Solid 2 é muito mais que um jogo de espionagem tática, é um jogo que reflete a visão de como IAs e VR(Virtual Reality) podem moldar a personalidade das pessoas muito antes destas tecnologias serem desenvolvidas.

No momento do jogo no qual você percebe que todas as ações do protagonista principal são moldadas através do comando de uma IA, por nome de GW, George Washington, e que todos os treinamentos prévios do jogo são apenas controlados pela máquina. Quando você percebe que a IA diz para você desligar o videogame, pois só assim você conseguirá prosseguir, provoca uma extrema sensação de desconforto. Até que ponto isso pode ser real?

O protagonista principal, no qual você controla grande parte do jogo, é apenas um soldado criado por treinamentos de guerra por VR, e que todas as conversas que ele teve com o Coronel Campbell eram falsas. Tudo isso graças a um vírus de computador que faz com que a IA não funcione direito.

Metal Gear Solid 2 faz você refletir até que ponto uma tecnologia, um software pode controlar nossas vidas e moldá-las? Como se isso já não fosse feito pelas inúmeras propagandas que o Google e Facebook propagam. E com chatbots cada vez mais realistas, até que ponto não saberemos com que estamos realmente conversando?

São todas essas perguntas que te fazem pipocar na cabeça, enquanto você tem que derrotar um grupo terrorista. Será que eu o que estou fazendo é realmente o que quero fazer?

O jogo é uma experiência única de vida, com tantas nuances e quebras de quarta parede, que parece que o jogo está controlando você e não o contrário. Como muitos dizem, Metal Gear Solid 2 é o Ulysses dos videogames, um verdadeiro clássico que muitas vezes pode passar despercebido na sua estante.